PHOBOS

Nr. 301, onsdag 23. januar 2002

Redaksjonelt

Ja, nå er altså ikke bare hundre-og-ett, men **301** ute. Dette nummeret blir kanskje noe av et antiklimaks etter det solide «jubileumsnummeret» 300, men vi håper det likevel skal la seg gjøre å presentere våre lesere for litt av hvert interessant materiale. Så er det da til gjengjeld spørsmål om hvor mange det er som leser det vi lager. **Distribusjon** er et stort problem for ulike slags amatørblader og fanziner. Av forskjellige praktiske grunner er det lenge siden vi fikk spredt dette bladet like bra på Blindern-kveldene som på Bjølsen – dette skal det bli en forbedring på, og det omgående! Vi regner med at året 2002 skal bringe med seg en del andre spennede utviklingstrekk for PHOBOS også – vår nye, løpende spørrekonkurranse er et eksempel på at vi forsøker å tenke nytt m.h.t. innhold – og forhåpentligvis kan det komme noen forbedringer av formen også. Et så jevnlig utkommende blad som vårt burde jo egentlig f.eks. være et ypperlig utgangspunkt for materiale til Web-sider…

Dessverre er ikke svarmengden til spørrekonkurransen foreløpig særlig imponerende; kun et par stykker av våre ca. 100 medlemmer har tatt seg bryet med å svare. Menm der kommer dette med distribusjonen inn igjen. Hvis alle Ares-medlemmer leste bladet, kunne vi kanskje håpe på litt bedree respons. Uansett kjører vi vidwere med serie-quiz'en. Vi trykker opp spørsmålene igjen i inneværende nummer (se s. 5), slik at ingen skal kunne påstå at det ikke har hatt muligheten til å besvare dem!

Ellers har vi med et innlegg fra et av redaksjonsmedlemmene våre i dette nummeret; han filosoferer litt over hvorfor forsinkelser oppstår (ikke minst i vårt tilfelle) og kommer inn på ting som kan være «politiske» og kontroversielle for noen. Men i så fall ville det jo være fint om noen kom med et motinnlegg, eller for den saks skyld en støtte-erklæring! Vi trykker som kjent det meste som ikke umiddelbart rammes av Straffeloven. Og enkelte lar seg jo provosere av alt som det står ordet «Afghanistan» i. Riktignok vil ikke resten av redaksjonen se på dette som noen provokasjon, men snarere som en personlig spalte av typen «Ex Cathedra» (der JHB også denne gang tar opp politisk korrekthet m.m.).



PHOBOS-militarismen på fremmarsj? (se se. 2)

EX CATHEDRA #200

Spalten til *Johannes H. Berg* (styremedlem i Ares, administrator for Arcon)

Et lite jubileum for denne spalten kan altså markeres denne gang, Jeg tror ikke jeg hadde tenkt meg at den skulle holde på så lenge dengang jeg kom på ideen om den, i forbindlese med det store jubileumsnummeret PHOBOS 100 i 1993. Men for egen del er jeg jo av det mer pratsomme og skriveglade slaget, og jeg har altså holdt det gående med **200** spalter under denne tittelen. Nå, til neste nummer skal jeg faktisk ta en liten «reality check» på selve nummereringen, ettersom det eksisterer visse feilkilder – i selve måten bladet vårt blir produsert på, bl.a. Men inntil videre er altså dette Autorisert Sannhet (og ***skulle*** vi ha feilnummerert, blir det vel #200 for **Ex C.** neste gang, formodentlig!)

Én ting som PHOBOS-redaksjonen har vært alt for flinke med å la være å utsette seg for, er anklager om **militarisme**. Dette er jo en livsholdning snarere enn en ideologi – og er noe som ikke minst de tallrike krigsspillerne innen simuleringsspillhobbyen lett kan anklages for. Det er jo dessuten tallrike rollespillere som helt åpenbart deler den forkjærlighet for uniformer og våpen som gjerne rommes under militarismse-begrepet. Ogt da har vi ikke engang nærmet oss den mer politiske biten, som utvilsomt rommer mange underlige holdninger («Godt til høyre for Djenghis Khan!», som det en gang i tiden ble sagt om en fremtredende amerikansk sf-forfatter og militarist), men også en tilnærming til forsvarssaken, til pågående konflikter osv. som undertegnede faktisk finner langt mer akseptabel og forsvarlig enn mediasamfunnets vasne kvasi-pasifisme. For egen del står jeg nemlig for den virkelighet som rommes i følgende Orwell-sitat: «You may sleep safely in your bed because rough men stand ready in the night to fight those who wish you harm». Eller, som det heter hos Kipling:

«Makin' mock o' bayonets
which guard you while you sleep,
is cheaper than them bayonets,
and they're starvation cheap!»

Om det nå skyldes en bevisst eller ubevisst frykt for militarisme-stemplet, skal ikke vi si her: Men vi har rett og slett i liten grad brukt den enorme mengden materiale som krigsspill og andre historiske spill har å by på (særlig visuelt, i form av talt fra kart og diagrammer til illustrasjoner og malerier!), for ikke å snakke om andre kilder til stoff for PHOBOS, og for å sprite opp layouten i bladet vårt litt. Fra og med inneværende nummer skal vi gjøre vårt beste for å ta igjen det forsømte.

Dermed de mer eller mindre relevante krigshistoriske eller fantasyorineterte bildene som i noe større grad enn tidligere vil dukke opp ibladets spalter fremover. Så lenge man unngår å gi inntrykk av å være noen slags nynazist-blekke, tror jeg nok egentlig at slike innslag vil finne et takknmelig publikum blant Ares' medlemmer!

Johannes H. Berg

NESTE OSLO SPILLFORUM

er ikke før søndag 10/3

Det er mulig å forhåndspåmelde seg allerede nå til SimuleringsSpillHobbyens Selektive Sentralkomitè (SSHSS), a.k.a. Johannes H. Berg, enten via hans rike utvalg av telefoner (22 14 11 20, 22 14 41 63, 22 79 60 00 eller 92 08 13 65, for å nevne noen), ved å melde seg direkte på et eller annet Ares-møte, eller eventuelt gjerne på e-mail: jhberg@fandom.no eller johannes.berg@tekniskmuseum.no (NB: **ny jobb-adresse** – nå uten bindestrek!)

Jeg tror de har sluttet å bombe Afghanistan nå...

Vi har ofte skrevet om de problemene en fan-ed møter, om hvordan PHOBOS kommer ut regelmessig trass i alle problemer som møter oss, det være seg gjenstridige stormaskiner, fly som var forsinket, eller hva det nå var som la problemer i veien for Phobos-redaksjonen. Vi har gjerne sammenlignet Phobos-redaksjonen med en Duracell-reklame.

Men jeg må nok innrømme at disse påstandene har fått et litt annet skjær i dag, etter at PHOBOS nr. 293 faktisk ble en uke forsinket...

Jeg ble nylig spurt om vedkommende som hadde ansvaret for denne forsinkelsen fremdeles angret sine synder - og måtte svare: "Jeg tror de har sluttet å bombe Afghanistan nå..." For det var det som skulle til for å stanse PHOBOS - to tredjedeler av redaksjonen ble rett og slett sittende fast i New York. Det sier vel fremdeles litt om standhaftighet at nummeret kom ut, riktignok en uke forsinket, og at vi ikke senere har skyldt på "the 911 incident", men tatt opp igjen de stolte tradisjoner, i en verden der alle kan skylde på World Trade Center, fra flyselskapet som innstiller alle formiddagsflyvninger mellom Nord- og Sør-Norge, til bakeren som legger på prisen på brød. Dette dreier seg stort sett om dill, ting som stort sett ikke har det minste med noe som skjedde den 11. september, men det er jo alltid godt å ha en unnskyldning.

Men, som sagt, et i utgangspunktet uskyldig spørsmål satte tankene i sving. Hva var det egentlig som skjedde den 11. september? Hvorfor gikk verden så totalt av sporet? Vi har da sett mange nok terrorhandlinger før, hva var det egentlig som var så spesielt med denne? - Bortsett fra, selvfølgelig, at de brukte tilfeldige flypassasjerer som levende bomber...

Jeg spør meg selv: Sto reaksjonene i forhold til angrepet? Var det, for eksempel, nødvendig å forby all overflyvning over USA i flere dager, eller var dette et uforholdsmessig inngrep i et stort antall menneskers liv? Eller er det jeg som bare ser min side av saken, siden jeg ble sittende fast i New York i dagevis på grunn av noe som for meg fremstår som et resultat av panikk hos de som satt med ansvaret, de som egentlig hadde til oppgave å forhindre at slike ting skjedde?

Og ja, New York i dagene etter 11. september var en svært spesiell opplevelse. Byen var fullstendig slått ut - det sier jo litt at man som fotgjenger kunne krysse Times Square uten å ta stort hensyn til trafikklysene eller trafikken, de første par dagene var det så å si bare utrykningskjøretøy å se. Det er lett å si at stemningen var spesiell, men det sier jo ikke stort. Jeg har flere ganger sammenlignet med Pompeii, de utgravde ruinene utenfor Napoli, men også det blir gjerne misforstått - folk tror gjerne at jeg sikter til Pompeii slik byen må ha fremstått under vulkanutbruddet, ikke slik utgravningene fremstår i dag. Og når jeg tenker på hvordan det hele fremsto i media, kan jeg vel i grunnen forstå misforståelsen.

Nei, det er ikke sant at hele Manhattan var truet av katastrofen – alt nord for Canal Street var faktisk ganske uberørt av selve katastrofen, og Canal Street er faktisk temmelig langt syd på øya. Men for å gi et bilde av katastrofens omfang, i en målestokk som de fleste kan forholde seg til: Det var 2-3 T-banestasjoner fra World Trade Center til Canal Street, og ytterligere 6-8 fra Canal Street til Times Square, mens Manhattan er 34 T-banestasjoner lang, og 4-8 stasjoner bred. Spesielt smal er øya lengst i syd, i området rundt World Trade Centre, og det var grunnen til at T-banene stengte - nesten alle T-banelinjene i New York gikk forbi World Trade Center, og halvparten gikk faktisk rett under senteret...

På den annen side - det var ikke stort som virket. At butikkene stengte kan vel ikke karakteriseres som et stort sjokk, verre var det at også Internett-cafeene og kinoene stengte, at Broadway-showene stengte, at T-bane og busser sto, samtidig som drosjene faktisk forsvant fra

bybildet. Det var mange fotgjengere på Manhattan de første dagene etter katastrofen, rett og slett fordi det ikke var så fryktelig mange andre måter å komme seg fram på. Riktignok led vi ingen nød, tilstrekkelig mange restauranter og døgnåpne deli's holdt åpent til at vi fikk tak i det viktigste, og mange av restaurantene fungerte faktisk som samlingssteder for lokalbefolkningen.

Uansett, det som faktisk sjokkerte meg mest ved ikke å fungere var kundetjenesten til SAS. Jeg er klar over at de hadde et kronprinspar og noen tusen passasjerer som var strandet i USA, men likevel, eller kanskje nettopp derfor - jeg hadde faktisk forventet meg litt bedre service fra den kanten. Jeg forventer faktisk at SAS skal ha et kriseteam i beredskap, nei, jeg vet at de har det, men jeg forventer at de skal aktivere kriseteamet når de oppdager at noen tusen passasjerer er strandet i en fremmed verdensdel. Hva skal du ellers med et kriseteam til, hvis du ikke skal bruke det når det oppstår en krise? For kriseteamet er vel ikke der bare for å ta seg av flyulykker?

En ting er jeg i et hvert fall sikker på: Terroristene hadde ikke regnet med den overveldende reaksjonen de fikk etter angrepet, de voldsomme nasjonalistiske følelsene de klarte å vekke i USA - samtidig som USA sluttet opp rundt sine muslimske og arabiske borgere. Med videofilmene av internerte japanere i USA under 2. verdenskrig kunne man vente seg tilstander som lignet de vi får beskrevet i norske aviser - med rasende folkemasser som angriper muslimer og arabere. Og jeg kan jo faktisk ikke påstå at slikt ikke forekom - for det var noen få tilfeller av slikt, før folk rakk å besinne seg. Deretter virket det heller som om man nå ønsket å gjøre godt igjen for den urett som ble japansk-amerikanerne til del under 2. verdenskrig. Det er ganske sterkt å se USAs mest reaksjonære TV-stasjoner oppfordre folk til ikke å la det gå ut over uskyldige amerikanere med arabisk opprinnelse, for deretter å lese alt om hvor forferdelig disse fryktelige amerikanerne behandlet sine arabiske naboer. Eller hva med de noen tusen arabiske innvandrerne som ble internert i dagene etter 11. september fordi de ikke hadde lovlig oppholdstillatelse i USA, de som norske aviser ikke nevnte, mens amerikanske reaksjonære media problematiserte saken.

I det hele tatt - jeg tror Ari Behn hadde rett, men med motsatt fortegn. Ja, det er ikke alle som er enige med amerikanerne – men det er de som helst ville plukke hagla ned av veggen, og plaffe løs på alle "kaffere" de ser i nabolaget...

Herman Ellingsen



Fiasko for betal-spill

«Majestic» rett i søpla

Fre 28. des 2001 kl. 08:51



Electronic Arts satset store penger på spillet «Majestic». Men interessen for å betale for det er så laber at prosjektet avsluttes ett år etter lanseringen.

Ved å løse mystiske gåter skulle deltakerne bli hekta - ifølge planen. Det skjedde ikke.

Spillet, som drar deg med både via fax, telefon og instant messaging, ble en økonomisk fiasko for produsenten. Etter å ha tapt mellom 50 og 70 millioner på prosjektet, innser de nå at slaget er tapt.

Vil ikke betale
Tidlig i sommer, kort tid etter lansering, hadde spillet 800.000 deltakere - men så var det da også gratis. Ikke før hadde Electronic Arts startet utsendelsen av regninger, så sank antallet deltakere til bare 15.000, melder CNN.

Til sommeren vil spillet avsluttes, og de mange deltakerne må vende tilbake hverdagen.

Majestic er et spill som visker ut grensen mellom virkelighet og fantasi, men det krever også sitt fra spilleren. Et krav på minst 20 minutter spilletid hver dag, er vel i overkant for selv den største spillentusiast.

PHOBOS
Medlemsblad for Ares — forening for simuleringsspill
Redaksjon:
Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen
Utkommer til hver 2. og hver 4. onsdag i måneden (unntatt desember, da vi hopper over romjulen...)

«The Serial Quiz» eller Spørrekonkurranse

Vi starter denne spalten med å sette opp fem spørsmål (under). De kan besvares – NB kun skriftlig – ved å levere inn svarene på et ark til redaksjonen, på samme måte som med andre bidrag. Alle innleverte svar blir vurdert og poengsatt (etter en høyst differensiert verdiskala basert på vanskelighetsgrad) – og når nok svar er kommet inn, forhåpentligvis til neste PHOBOS, blir fasit gitt og en vinner for denne runden blir oppgitt. Spørrekonkurransen går løpende i alle nummer av PHOBOS i 2002, og en **kvartalsvinner** vil bli kåret før påske, før sommerferien osv. Dersom dette slår an blir det så en **årsvinner** («Ares QuizChamp 2002») i desember – kanskje t.o.m. med en «live» finalerunde, dersom det er jevnt mellom flere!
Premieringen skal vi få komme tilbake til i neste nummer – men vi tror vi kan garanterer at den blir spennende nok i seg selv...
Her kommer så egenaktivitets-innslaget inn: Deltagerne kan også score poeng ved å levere inn spørsmål til senere runder av konkurransen! Dommerne – PHOBOS-redaksjonen – forbeholder seg retten til å vurdere om spørsmålene er egnet, men elers kan de være både lette og vanskelige; spørrekonkurransen går med poeng, som sagt. Det er ikke mulig å score mer enn 25-50% av svarpoeng-verdien ved å formulere et spørsmål – og man får ikke noe poeng i det hele tatt dersom ingen kan svare på spørsmålet! Likevel betyr jo dette at de som jobber med å holde prosjektet i live, vil tjene godt med poeng på det...

Spørsmål til Runde I:

1) Mange kjenner godt til at E. Gary Gygax er berømt for å ha startet rollespillhobbyen ved å lage *Dungeons & Dragons* for over 25 år siden. Men hva het samarbeidspartneren hans, som egentlig bør ha minst like mye av æren for dette?
2) Når ble foreningen Ares, Norges eldste simuleringsspillklubb, startet?
3) Hva står ordet Dé i brettspilltittelen *Formula Dé* for?
4) Hvem startet den første norske spillbutikken, Tradition / AEH Hobby i Oslo?
5) Hva het grunnleggeren av det første simuleringsspillforlaget, Avalon Hill?

Levels 4-6



8321

THE RED ISLE

by A. A. Acevedo

Having just finished your business in Desburg, you charter a ship, heading for Galishor. The ship, Nora's Grace, is leaving today and you have just enough coin to buy passage. Captain Daniels tips his cap and welcomes you aboard, as porters show you to your rooms. The accomodations are more than fair and you settle in for a long journey ahead.

* * *

"White Squall! Captain Daniels!"

A startled cry is cut short as massive waves hammer the ship. The sound of wood splintering fills your ears as the ship is buffeted by another wave. Lightning explodes in the air as the gutted sky spills the contents of its belly.

A storm is rising and the ship is a victim of the sea's whim.

As you rush onto the main deck, a horrific sight welcomes you. A monstrous wave towers above the ship. You scramble for purchase as it peaks and plummets toward you.

The sea engulfs *Nora's Grace.*

The last thing you remember is the taste of salt water in your mouth and the shock of icy water swirling around you.

Interessant nytt modul-konsept! (omtales neste gang)



Levels 4-6

$2.99



THE RED ISLE

by A. A. Acevedo



Requires the use of the Dungeons and Dragons Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast

